

**Zeitschrift:** Mobile : la rivista di educazione fisica e sport  
**Herausgeber:** Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola  
**Band:** 7 (2005)  
**Heft:** 2

**Artikel:** Domatore o direttore d'orchestra?  
**Autor:** Gautschi, Roland  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1001620>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 01.04.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## 883 partite in 27 anni

Nel 1977 a 18 anni Urs Meier ha diretto la sua prima partita. Da allora ha arbitrato diversi campionati internazionali e le ultime semifinali di Champions League in serie. L'avvenimento saliente della sua carriera è il mondiale del 2002 in Corea del Sud nel quale ha diretto in semifinale la squadra ospitante contro la Germania federale che poi è andata in finale. L'11 dicembre 2004 con la partita di Super League tra Basilea e Thun, Urs Meier ha concluso la sua carriera di arbitro dopo 883 partite.

[www.ursmeier.ch](http://www.ursmeier.ch)

# Domatore o

Urs Meier ha arbitrato più o meno in tutti gli stadi del mondo dirigendo i grandi protagonisti del calcio. Con l'intervista a quest'uomo in divisa nera che vede nell'arbitro anche un pedagogo, «mobile» lancia una nuova serie a puntate dedicata alle regole dei giochi di squadra.

*Intervista: Roland Gautschi*

**G**iudice, mediatore, pacificatore: qual è la definizione che più si addice all'arbitro? Secondo me dipende dal tipo di gioco, dalla sua importanza e dall'umore del pubblico. Sicuramente però l'arbitro deve innanzitutto giudicare, segnalare ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. Spesso però questo non basta. Se ci si limita a giudicare, difficilmente si diventa un buon arbitro perché rimangono tanti deficit. Se invece si fa soprattutto il mediatore, sorgono altre lacune. Succede spesso che l'arbitro debba comunicare la sua decisione non solo ai giocatori ma anche agli spettatori.

**Ma a certi livelli i giocatori dovrebbero conoscere le regole!** Anche ai giocatori sperimentati si devono spiegare le decisioni quando non capiscono bene le regole. Glielo dimostro con due esempi che mi sono succesi ai Campionati europei 2004 a Lisbona. Un calciatore che aveva perso una scarpa si è tolto anche l'altra continuando a giocare senza: non ha capito perché ho fischiato. Un portiere ha fatto un rinvio e la palla non è uscita dall'area di rigore. Un avversario si è impossessato del pallone e ha fatto un gol. Io ho fischiato e subito ho dovuto spiegare che, secondo la regola, il pallone deve uscire dall'area di rigore per essere considerato validamente in gioco.

**Un arbitro può esprimere anche un apprezzamento?** Ma certamente! Mi ricordo di giocatori che dovevo ammonire in ogni partita. Quando invece non era necessario dicevo all'uno o all'altro: «Bravo, oggi abbiamo giocato insieme senza doverti assegnare un cartellino giallo!». Se si vuole andare d'accordo con i giocatori bisogna saper esprimere anche giudizi positivi.

**Come è cambiato il suo ruolo di arbitro col passare degli anni?** Nei primi anni seguivo le regole alla lettera, anche se in realtà il margine di manovra dell'arbitro è piuttosto ampio: decide quando attribuire un cartellino giallo o quali accenti dare al gioco. Col passare del tempo aumenta anche l'esperienza e si riesce a valutare meglio lo sviluppo di un gioco. Si impara ad imprimere al gioco un filo conduttore. Negli ultimi anni sapevo già prima dell'avvio della partita come si sarebbe sviluppata o quale giocatore avrebbe fatto il «guastafeste».

**Cosa fa un giocatore quando si comporta come un «guastafeste»?** Lo può fare in diversi modi e non si tratta sempre necessa-

riamente di un calciatore che mostra un gioco duro e che bisogna sempre punire. I metodi sono più sottili. Prendiamo l'esempio di un giocatore che all'inizio della partita «ti fa le fusa» e ti loda per il tuo modo di arbitrare. Così facendo prova a tirarti dalla sua parte. La cosa può spingersi talmente oltre che quando poi commette un grave fallo quasi non lo puoi più punire. L'arte dell'arbitro si basa tutta sul saper anticipare queste situazioni.

**Cosa pensa quando osserva dei principianti, dei giovani arbitri, allenatori o docenti di educazione fisica?** Quello che dico può sembrare banale, ma è vero: ciò che conta è il fischio. Può capitare che il fischietto non sia di buona qualità come per esempio quelli usati tradizionalmente dai docenti di educazione fisica: sono troppo grandi e anche se ce la metti tutta non esce nessun suono. Quindi non hanno alcun effetto! L'effetto, invece, è molto importante perché rivela se sei sicuro del fatto tuo o se hai dei dubbi. Altrettanto importanti sono i gesti, o meglio, i gesti decisi. Due sono gli elementi centrali: un fischio forte e deciso accompagnato da un gesto inequivocabile che indica in quale direzione deve continuare il gioco.

**Intende dire che un fischio deciso è più importante della conoscenza delle regole?** No, un buon arbitro deve conoscere le regole e avere una condizione fisica adeguata al gioco. Gli errori di giudizio non si possono evitare. Perciò è importante superare le proprie paure e insicurezze. I giocatori vogliono un arbitro che sappia prendere delle decisioni chiare ed univoche, anche se talvolta possono essere sbagliate. E vogliono che fischi prima del pubblico, se capisce cosa intendo. La paura di commettere errori può inibire o addirittura paralizzare l'arbitro. Anche riflettere semplicemente se si tratta di un fallo oppure no può già essere di troppo.

**Come fa l'arbitro a mantenere la calma in una situazione tesa?** Sicuramente all'inizio della carriera è più difficile gestire queste situazioni. Ogni parola e ogni commento del pubblico colpiscono profondamente ma col passare del tempo si sviluppa una specie di filtro preventivo. Oggi, quando sono in campo, so già quale sarà la reazione del pubblico o dei giocatori. Ma anche agli arbitri di lunga esperienza succede di rimanere sorpresi dal comportamento dei giocatori. Mi ricordo di una partita di alcuni anni fa a Lugano. Quando fischiavo un fallo venivo subito accerchiato da tre o quattro giocatori che mi criticavano violentemente e si comportavano allo stesso modo anche con i miei assistenti. Ci

Regole di gioco (1)

# direttore d'orchestra?



siamo poi resi conto che era una tattica intimidatoria che avevamo esplicitamente allenato. L'allenatore assistente fa da arbitro e quando fischia, tre o quattro giocatori devono automaticamente accerchiarlo per infondergli un dubbio. La cosa grave è che gli juniores copiano sistematicamente questo tipo di atteggiamento. Ai mondiali del 2002 invece mi è successo il contrario. Nella partita tra la Corea del Sud e la Germania federale i coreani non hanno mai reagito alle mie decisioni. Questo mi ha reso un po' insicuro e ho avuto la sensazione che mancasse qualcosa.

**Spesso gli allenatori o i docenti di educazione fisica devono interpretare il ruolo dell'arbitro. Cosa consiglia loro?** Penso che quando si calano nei panni di un direttore di gara durante l'allenamento o la lezione scolastica devono comportarsi veramente come un arbitro. Sarebbe inoltre auspicabile che anche l'allievo assuma un atteggiamento più emozionale rispetto a quando è seduto al banco di scuola. Bisogna accettare il fatto che ogni situazione comporta dei conflitti, indipendentemente dalla situazione: partita tra allievi, juniores o squadre nazionali. Se chi dirige il gioco riesce ad immedesimarsi nell'allievo, giocatore o allenatore, assolverà meglio il suo compito, si sentirà più preparato, saprà valutare meglio le reazioni e reagirà in modo più corretto. ■

**Modifica delle regole – Un gioco più spettacolare**

**1992: regola del passaggio indietro – il gioco diventa più veloce**  
Questa regola ha modificato il volto del calcio moderno in senso positivo perché il gioco è diventato più veloce.

**1998: il tackle da dietro – quando l'espulsione nasce dal piede**  
Già da diversi anni il tackle da dietro viene punito con il cartellino rosso. Il lavoro dell'arbitro diventa più difficile quando le regole si fanno più severe.

**Il fuorigioco (offside) – l'attaccante viene avvantaggiato**  
Anni fa quando l'attaccante si trovava all'altezza del difensore veniva fischiate piuttosto il fuorigioco. Agli arbitri e ai guardalinee è poi stato chiesto di applicare correttamente la regola per cui questa situazione non è automaticamente un fuorigioco. Il gioco è diventato più spettacolare, ma gli arbitri sono maggiormente esposti a critiche.